

На правах рукописи

Рысьева Татьяна Георгиевна

**Система дидактических игр как средство развития
познавательной самостоятельности школьников**

13.00.01 – Общая педагогика, история педагогики и образования

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Ижевск, 2003

Работа выполнена в Удмуртском государственном университете

Научный руководитель: доктор педагогических наук, профессор
Ушаков Геннадий Афанасьевич

Официальные оппоненты: доктор педагогических наук, профессор
Веретенникова Людмила Кузьминична, канди-
дат педагогических наук, доцент Лекомцева
Надежда Витальевна

Ведущая организация: Московский государственный областной университет

Защита состоится "**20**" декабря 2003 года в **12 часов 30 минут** на заседании диссертационного совета Д 212.275.02 по защите докторских диссертаций в Удмуртском государственном университете по адресу: 426034, Ижевск, ул. Университетская, 1, корпус 6, ауд. 101.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Удмуртского государственного университета по адресу: Ижевск, ул. Университетская, 1, корпус 2.

Автореферат разослан " 18 " ноября 2003 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета,
кандидат психологических наук

Э. Р. Хакимов

Общая характеристика работы

Актуальность исследования.

Современный этап развития общества ставит перед педагогической наукой и школьной практикой важную задачу формирования инициативной личности, способной к самостоятельному решению возникающих проблем, активно использующей знания, полученные в школе. На сегодняшний день проблема развития познавательной самостоятельности учеников встает очень остро. Падение интереса к учению, познавательная инертность школьников, отсутствие желания и потребности в чтении литературы, с одной стороны, и традиционные, объяснительно–иллюстративные методы обучения, не способствующие развитию активной, творческой, познающей личности, с другой, вступают на сегодняшний день в противоречие с требованиями к качеству подготовки и развития выпускников школы.

Проблема развития познавательной самостоятельности школьников подробно освещена в работах М. А. Данилова, Б. П. Есипова, И. Я. Лернера, М. И. Махмутова, В. В. Пасечника, Н. А. Половниковой, М. Н. Скаткина, Н. Ф. Талызиной, Т. И. Шамоной, Г. И. Щукиной и др. Ученые отмечают, что необходимо пробудить у школьников потребность в самообразовании, научить их самостоятельно приобретать знания, развивать у школьников самостоятельное творческое мышление как необходимую предпосылку творческого труда.

В педагогической теории и практике существует множество подходов к обучению, способствующих развитию познавательной самостоятельности и активности школьников. Один из них – дидактическая игра. Как отмечают многие исследователи (В. М. Букатов, О. С. Газман, Д. Н. Кавтарадзе, М. В. Кларин, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров, С. А. Шмаков и др.), дидактическая игра позволяет повысить активность, самостоятельность и заинтересованность ученика в процессе познания, сделать учебную деятельность личностно значимой, облегчить процесс приобретения новых знаний и умений. Именно в игре педагог часто становится организатором самостоятельного учебного познания учащихся, взаимодействия школьников с учебным материалом, друг с другом и с учителем, которое строится как учебно-познавательное; учитель выступает как организующее начало в самостоятельном познании материала школьниками.

Как показывают анализ педагогической литературы и обобщение опыта учителей, в практике обучения дидактические игры используются давно, но, главным образом, как средство организации внеклассной работы по предмету. В систему уроков они включаются лишь эпизодически, в педагогической литературе описываются лишь варианты использования на уроках отдельных видов дидактических игр. Пока ещё ограничен арсенал игр, используемых в учебном процессе. Учителя, в основном, применяют лишь настольные игровые приемы (кроссворды, лото), сюжетные игры (КВН, Поле чудес, Аукцион знаний); значительно в меньшей степени включаются в учебный процесс ролевые, имитационные и деловые игры.

В научно-теоретической литературе наблюдается различное, а иногда и противоречивое толкование определений разных типов дидактических игр. В педагогической литературе имеется много классификаций дидактических игр, большинство из которых не может быть применимо в школьной практике. Вместе с тем, накопленный опыт использования дидактических игр в обучении пока не получил необходимого обобщения, анализа и современного осмысления. Многие работы посвящены изучению отдельных типов дидактических игр, но методическая система применения дидактических игр в предметном обучении пока не создана. Таким образом, возникает **противоречие** между возможностями дидактической игры в развитии познавательной активности и самостоятельности школьников и неразработанностью технологии игрового обучения.

Проблема данного исследования сводится к вопросу: каковы должны быть педагогические условия реализации системы дидактических игр в учебно-воспитательном процессе среднего и старшего звена школы для более эффективного решения задач образования и развития учащихся.

Цель исследования: разработка системы дидактических игр и изучение возможностей применения ее на уроках для развития познавательной самостоятельности школьников.

Объектом исследования является системная организация игровой деятельности в учебном процессе школы.

Предметом исследования является система дидактических игр как средство формирования и развития всех компонентов познавательной самостоятельности школьников.

В связи с поставленной целью исследования была выдвинута следующая **рабочая гипотеза:** эффективность использования дидактических игр в учебном процессе с целью развития познавательной самостоятельности школьников значительно повысится, если:

- 1) в процесс обучения будет заложена педагогически обоснованная система дидактических игр;
- 2) будут использованы различные типы дидактических игр в зависимости от содержания учебного материала, дидактических задач урока (темы), возраста учащихся и особенностей самой игры с учетом их роли в развитии познавательной самостоятельности школьников;
- 3) дидактические игры будут сочетаться с другими методами и технологиями обучения.

Задачи исследования:

- 1) поиск и обобщение накопленного в дидактике материала по различным типам дидактических игр и создание оптимальной системы дидактических игр, которую можно включать в процесс обучения с целью развития познавательной самостоятельности школьников;
- 2) разработка различных типов дидактических игр, используемых в разных звеньях учебного процесса школы, уточнение роли каждого типа игр в зависимости от дидактических возможностей игры, содержания учебного материала и возраста учащихся;

- 3) определение структурных элементов познавательной самостоятельности и критериев отслеживания уровней развития ее у учащихся;
- 4) апробация в ходе педагогического эксперимента созданной системы дидактических игр и оценка ее эффективности для развития познавательной самостоятельности школьников.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы педагогического исследования**: историко-педагогический и методический анализ психолого-педагогической и учебно-методической литературы; анализ применения дидактических игр в школьной практике методом анкетирования и интервьюирования; моделирование методической системы применения дидактических игр в школьной практике обучения биологии и деятельности учителя и учащихся в различных типах игр; наблюдение отдельных сторон деятельности учащихся в ходе игр; педагогический эксперимент с целью выявления степени развития компонентов познавательной самостоятельности и проверки эффективности разработанной системы дидактических игр в процессе обучения биологии; качественная и количественная обработка результатов педагогического исследования.

Теоретико-методологическую основу исследования составляют педагогические и психологические аспекты теории игровой деятельности (А. Н. Леонтьев, А. С. Макаренко, С. Л. Рубинштейн, К. Д. Ушинский, Д. Б. Эльконин); исследования по теории и методике дидактической игры (Н. П. Аникеева, В. М. Букатов, О. С. Газман, Д. И. Кавтарадзе, М. В. Кларин, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров, С. А. Шмаков и др.); идея Ш. А. Амонашвили о назначении дидактической игры в разрешении противоречия между игрой и обучением; теория классификации дидактических игр М. В. Кларина; педагогические исследования и методические разработки различных типов игр дидактами и учителями; учение Н. А. Половниковой об уровнях развития познавательной самостоятельности; положение Т. И. Шамовой о трех компонентах познавательной самостоятельности; характеристика творческой деятельности учащихся, данная М. А. Даниловым, П. И. Пидкасистым, И. Я. Лернером, И. К. Журавлевым.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

- создана система дидактических игр, наиболее приемлемая в процессе обучения, включающая все основные типы игр (игровые приемы, сюжетные, имитационные, ролевые, деловые игры), опирающаяся на характерные признаки каждого типа игр, учитывающая дидактические возможности их в изучении нового материала, закреплении, контроле знаний, а также частоту включения в учебный процесс, характер и форму организации игровой деятельности учащихся;
- разработаны педагогические условия включения игр в учебный процесс среднего и старшего звена школы, достаточные для развития познавательной самостоятельности школьников, с учетом возраста учащихся, дидактических особенностей и возможностей игры, характера учебного материала, сочетания дидактических игр с другими методами обучения;

- выявлены критерии высокого, среднего и низкого уровней развития мотивационного, содержательно-операционного, волевого компонентов познавательной самостоятельности школьников, а также творческой деятельности учащихся.

Теоретическая значимость исследования заключается в следующем:

- обоснованы созданная автором система дидактических игр в учебном процессе среднего и старшего звена школы, а также педагогические условия включения дидактических игр в учебный процесс, обеспечивающие эффективность развития познавательной самостоятельности школьников разных возрастных групп.

Практическая значимость исследования определяется тем, что:

- созданная система дидактических игр и полученные в ходе исследования данные, реализованные в методических рекомендациях, могут быть использованы преподавателями в образовательных учреждениях различного типа, студентами педагогических специальностей;

- предложенные дидактические игры (около 70) обеспечивают учителю возможность выбора конкретных типов и видов игр в соответствии с возрастными и психолого-физиологическими особенностями учащихся, их интересами и уровнем развития;

- универсальность предложенных игр позволяет использовать их в любых звеньях учебного процесса при "наполнении" их конкретным содержанием в зависимости от изучаемого учебного материала, что дает возможность учителям создавать самостоятельно новые виды дидактических игр.

На защиту выносятся следующие положения.

1. Эффективность использования дидактических игр в учебном процессе школы значительно повысится, если в процесс обучения будет заложена методически обоснованная система дидактических игр, включающая игровые приемы, сюжетные, ролевые, имитационные и деловые игры.

2. Развитие познавательной самостоятельности школьников будет более успешным при создании следующих педагогических условий включения системы дидактических игр в учебный процесс:

- в процессе обучения должны оптимально сочетаться различные типы и виды игр, так как разнообразие игровой деятельности обеспечивает его максимальную эффективность;

- различные типы игр имеют большую значимость при включении их в определенный отрезок учебного процесса (часть урока, темы, домашнее задание и т.д.) с определенной дидактической целью (изучение нового материала, систематизация, повторение и закрепление материала, контроль знаний и умений), исходя из заложенных в игре дидактических возможностей;

- каждый тип и вид игры имеет свои игровые особенности (степень подвижности и характер взаимодействия участников игры, использование аксессуаров, продолжительность игры по времени, форма ее проведения и т.д.), что позволяет включать их в учебный процесс в соответствии с возрастными и индивидуальными возможностями обучаемых;

- усложнение игровой деятельности обеспечивается постепенным введением новых типов игр (игровые приемы – сюжетные игры – имитационные игры – ролевые игры – деловые игры) и повышением самостоятельности учеников в выборе решения в ходе игры и подготовки к ней.

Базой для исследования послужили: средние школы №№ 25, 58, 83 г. Ижевска. Исследование проводилось в несколько этапов в течение восьми лет.

На **первом этапе** (1995-1996 г.г.) изучалась теоретическая литература для определения психолого-педагогических основ развития познавательной самостоятельности школьников и игровой деятельности; определены методические условия включения системы дидактических игр в процесс обучения. Данный этап включал анкетирование и интервьюирование учителей школ об использовании дидактических игр в учебном процессе и оценке их эффективности. В ходе личного преподавания в старших классах автором отрабатывались методические приемы использования дидактических игр, определялись условия их включения в процесс обучения.

На **втором этапе** (1996–1999 гг.) была создана система дидактических игр, включающая игровые приемы, сюжетные игры, ролевые, имитационные игры и игры-проекты, осуществлена разработка различных типов дидактических игр (6-11 классы). Возможность введения в учебный процесс системы дидактических игр моделировалась на занятиях спецкурса "Школьный спецпрактикум" со студентами 5 курса БХФ и апробировалась в ходе педпрактики.

На **третьем этапе** (1999-2002 гг.) проведен педагогический эксперимент, в ходе которого проводилось наблюдение за учащимися, их тестирование с целью выявления уровня развития знаний и умений школьников, а также анкетирование с целью выявления уровня сформированности мотивационного и волевого компонентов познавательной самостоятельности и отношения к дидактическим играм. На завершающем этапе работы проводилась статистическая обработка и интерпретация полученных данных.

Достоверность научных положений, выводов и рекомендаций исследования обеспечена использованием данных современной педагогической науки; экспериментальная работа проводилась в естественных условиях, повторялась в разных типах школ и классов (городские, сельские; базовые и углубленного изучения предмета); в качестве экспериментаторов работали учителя с различным уровнем квалификации под руководством автора исследования.

Апробация исследования осуществлялась:

- в ходе выступлений на научных конференциях различного уровня, от межвузовских до международных в гг Москве (1997, 1999, 2000), Наро-Фоминске (2003гг.), Ижевске (1998, 1999, 2001гг.);
- в процессе проведения спецкурса со студентами БХФ по игровым технологиям обучения и педагогической практики в Удмуртском государственном университете.

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, четырех глав, заключения и списка литературы, включающего 220 источников. Работа изложена на 195 страницах, содержит 28 таблиц, 3 рисунка и приложения.

Основное содержание диссертации

Во **введении** дана общая характеристика работы, обоснованы ее научная новизна и актуальность, проведен краткий анализ основных подходов к рассматриваемой проблеме, определены объект, предмет, основная цель, задачи и рабочая гипотеза исследования, сформулированы положения, выносимые на защиту.

В **первой главе** "Система дидактических игр как общепедагогическая категория" на основе изучения и анализа научно-педагогической литературы выявлено, что в исследованиях многих авторов (П. П. Блонский, З. И. Лаврентьева, А. Н. Леонтьев, А. С. Макаренко, С. Л. Рубинштейн, Ф. И. Фрадкина, С. А. Шмаков, Д. Б. Эльконин и др.) полно и подробно рассмотрены педагогические и психологические основы игровой деятельности. Отмечается, что с поступлением в школу игровая деятельность отделяется от учебной и между ними возникает разрыв, заполнить который способна дидактическая игра (Н. К. Крупская, Ш. А. Амонашвили). В литературе представлены различные ее определения и статус - дидактическая игра рассматривалась как технология (Г. К. Селевко), форма, метод обучения (Д. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров). Как отмечают многие педагоги (Н. П. Аникеева, М. Ж. Арстанов, Е. И. Балакирева, В. М. Букатов, А. П. Букин, О. С. Газман, Д. Н. Кавтарадзе, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров, С. А. Шмаков и др.), дидактическая игра – это технология, позволяющая повысить активность, самостоятельность и заинтересованность ученика в процессе познания, сделать учебную деятельность личностно значимой, значительно облегчить процесс приобретения новых знаний и умений.

В современной литературе приводятся различные системы и классификации дидактических игр. Анализ классификаций, данных З. В. Баянкиной, С. Ф. Занько, М. В. Клариним, Е. Г. Огородником, Г. К. Селевко, С. А. Шмаковым, С. В. Щербаковым и др. показал, что они или очень объемны, или слишком сжаты, опираются на разные по количеству и характеру критерии, не являясь в силу этого универсальными, и практически не пригодны для использования в учебном процессе. Полной и одновременно универсальной системы дидактических игр, применимой в процессе обучения многим школьным предметам, автором не выявлено.

Во **второй главе** "Познавательная самостоятельность как сфера применения системы дидактических игр" на основе изучения и анализа педагогической литературы отмечается, что всесторонним изучением познавательной самостоятельности школьников занимались Н. А. Половникова, Р. И. Иванов, Т. И. Шамова, В. В. Пасечник. Ими дано определение этого качества личности, рассмотрена ее структура, выделены основные компоненты, уровни и направления ее проявления в зависимости от степени познавательной активности обучаемых; определено место познавательной самостоятельности в учебном процессе; всесторонне исследовано соотношение и взаимодействие познавательной самостоятельности, познавательной активности и познавательного интереса в учебной деятельности школьников; довольно подробно рассмотрен вопрос о творчестве учащихся как необходимом этапе в развитии самостоя-

тельности и активности школьников. Поскольку познавательная самостоятельность – явление многофакторное, то с целью всестороннего изучения и отслеживания ее развития в ходе педагогического эксперимента мы выделили уровни развития (низкий, средний и высокий) и дали развернутую характеристику для каждого компонента познавательной самостоятельности (мотивационного, содержательно-операционного и волевого), а также творческой деятельности школьников. Для низкого уровня развития познавательной самостоятельности характерны появление у учащихся способности копирования образцов, невозможность выполнения задания без помощи учителя, который формулирует познавательную задачу, указывает пути и способы ее решения, возникновение познавательной потребности в отдельных ситуациях, несложных по своему научному содержанию, чем-либо привлекательных для ученика. При среднем уровне развития познавательной самостоятельности ученик добывает новые знания самостоятельно, используя, если это необходимо, консультацию учителя, ему доставляет удовольствие получение нового знания. Высокий уровень познавательной самостоятельности характеризуется способностью ученика к самостоятельному овладению основными и второстепенными методами познавательной деятельности, их творческому применению, решению учебной проблемы без непосредственной помощи учителя.

Подчеркивается, что в литературе практически не рассматривается вопрос о влиянии системы дидактических игр на развитие познавательной самостоятельности школьников, что определяет актуальность и практическую значимость нашего исследования.

В **третьей главе** "Система дидактических игр в учебном процессе школы" в результате анализа теоретических исследований, методических разработок различных видов дидактических игр и обобщения собственного педагогического опыта автором была создана системная классификация дидактических игр, опирающаяся на следующие критерии: признаки собственно игры, характер и форма организации деятельности учащихся в ходе игры, дидактические возможности игры. Были выделены следующие типы составляющих систему дидактических игр: игровые приемы, сюжетные игры, ролевые игры, имитационные игры, деловые игры. Их обобщенная дидактическая характеристика представлена в таблице 1. Знание многообразия и характерных особенностей дидактических игр позволяет педагогически и методически грамотно оценить место игры в учебном процессе.

В ходе исследования были определены следующие педагогические условия эффективного использования системы дидактических игр в учебном процессе.

1. В процессе обучения должны оптимально сочетаться различные типы и виды игр, исходя из их дидактических возможностей, т.к. только разнообразие игровой деятельности обеспечивает максимальную эффективность учебного процесса.

2. Каждый тип и вид игры выполняет определенные дидактические задачи (закрепление, повторение, изучение материала, контроль знаний и т.д.),

поэтому использование системы игр позволяет более полно и комплексно решать задачи обучения, воспитания и развития учащихся.

3. Различные типы игр имеют большую значимость при включении их в определенный отрезок учебного процесса (часть урока, темы, домашнее задание и т.д.), исходя из заложенных в игре дидактических возможностей.

4. Каждый вид игры имеет свои игровые особенности (степень подвижности и характер взаимодействия участников игры, использование аксессуаров, продолжительность игры по времени, форма проведения и т.д.), что позволяет включать различные типы и виды игр в учебный процесс в соответствии с возрастными и индивидуальными возможностями обучаемых.

5. Каждый тип и вид игры должен быть использован в учебном процессе таким образом, чтобы максимально выполнить задачу обучения и развития ребенка, в частности, развития его познавательной самостоятельности. Для этого необходимо постепенно усложнять игровую деятельность, вводя все новые типы игр (игровые приемы > сюжетные игры > имитационные игры > ролевые игры > деловые игры) и постепенно увеличивая самостоятельность ученика в выборе решения в ходе игры.

6. Система дидактических игр не может быть (как и любая другая локальная технология обучения) единственной, заменяющей все остальные методы и приемы; она должна органически сочетаться с другими (как менее, так и более активными) методами и технологиями обучения.

Представлены варианты включения игрового обучения в уроки наряду с традиционными методами, что позволяет разнообразить учебную деятельность учащихся, развивать их познавательную самостоятельность.

В **четвертой главе** "Основные этапы и результаты экспериментальной работы" доказано значение системы дидактических игр в развитии всех компонентов познавательной самостоятельности школьников. В педагогическом эксперименте принимали участие 6 групп учащихся (по две контрольных и две экспериментальных) в 6-х, 8-х и 10-11-х классах.

Таблица 1

Сравнительная характеристика различных типов дидактических игр.

Характерные признаки		Типы дидактических игр				
		Игровые приемы	Сюжетные игры	Имитационные игры	Рольевые игры	Деловые игры
1	Признаки собственно игры	Совокупность игровых ситуаций, выступающие как средство побуждения познавательной активности учащегося, различного типа – интеллектуальные, подвижные, связанные с развитием органов чувств.	Командные соревновательные игры, сюжет которых позаимствован из известных телевизионных и спортивных передач. Предполагают наличие экспертов-судей, четкую оценку деятельности игроков.	Моделируют окружающую природную среду (без имитации деятельности людей); роли - не обязательны; четко определены правила, в рамках которых игроки принимают решения и которые могут изменять в ходе игры.	Условное воспроизведение практической деятельности людей, как реальной так и "искаженной", перенесенной в несуществующие в действительности условия. Характеризуется наличием воображаемой игровой ситуации, ролей, и многоальтернативностью решения.	Моделирование производственной деятельности людей. Предполагается коллективная выработка решений в рамках выбранных ролей, многоальтернативность решения.
2	Дидактические задачи	Закрепление, повторение, обобщение материала (особенно, терминов), контроль знаний, домашнее задание.	Закрепление, обобщение, систематизация знаний по значительному блоку материала.	Изучение нового материала, закрепление, систематизация знаний.	Изучение нового материала, закрепление, систематизация знаний.	Изучение нового материала, закрепление, систематизация знаний.
3	Наличие или отсутствие аксессуаров.	Часто отсутствуют, но иногда необходимы (карточки, фишки, кубики и т.д.)	Обязательно присутствуют (жетоны, карточки, кубики, рулетка, костюмы и т.д.)	Обязательно присутствуют (карты, кубики, игровые поля, шары, фишки и т.д.)	Могут присутствовать, но не обязательны.	Могут присутствовать, но не обязательны

4	Длительность проведения и подготовка.	Занимают незначительную часть урока. Не требуют специальной подготовки.	Занимают часть урока, целый урок, спаренные уроки. Часто требуют тщательной подготовки.	Занимают часть урока или целый урок. Не требуют предварительной подготовки.	Занимают 1-2 урока, требуют тщательной индивидуальной подготовки.	Занимают 1-2 и более уроков, требуют тщательной подготовки.
5	Применение	Наиболее часто в младшем и среднем звене.	Среднее и старшее звено.	Среднее и старшее звено (чаще).	Среднее и старшее звено (чаще).	Старшее звено школы, студенты, производственное обучение.
6	Характер деятельности учащихся.	Репродуктивный, конструктивный.	Репродуктивный, конструктивный	Конструктивный.	Конструктивный, творческий	Конструктивный, творческий.
7	Форма организации деятельности учащихся.	Индивидуальная, групповая, фронтальная.	Командная.	Групповая, командная.	Групповая, индивидуальная.	Групповая, индивидуальная.
8	Примеры.	Кроссворды, шарады, лото, загадки, подвижные игры, игры "в слова".	КВН, "Поле чудес", "Счастливый случай", "Олимпийские игры", "Эстафеты знаний".	"Остров", "Экологический конструктор", "Экологические кубики", "Цикл углерода".	Конференции, симпозиумы, ток-шоу, экологический суд.	"Райстрад", "У озера", "Голубая планета", "Земельный аттракцион", "Построй город".

Тенденция к возрастанию уровня развития познавательной самостоятельности.

На *констатирующем* этапе педагогического эксперимента методом анкетирования и тестирования были выявлены исходные уровни сформированности компонентов познавательной самостоятельности школьников (мотивационного, содержательно-операционного и волевого) и творческой познавательной деятельности. Выяснилось, что мотив обучения у более чем половины учащихся не связан с учебной познавательной деятельностью. Во всех параллелях преобладают учащиеся со средним и низким уровнями сформированности мотивационного компонента. Содержательно-операционный компонент включал анализ знаний и умений учащихся. Срез знаний показал, что средний балл составлял от 0,6 (8 классы) до 1,8 балла (10-11 классы); во всех параллелях преобладали учащиеся с частично развитыми логическими умениями (объяснять и устанавливать причинно-следственные связи). От 57 до 100 % учащихся выборочной совокупности обладали низким уровнем развития содержательно-операционного компонента. Выявление уровня сформированности волевого компонента показало, что в 6-х классах преобладают учащиеся с высоким уровнем развития данного показателя, в 10-11-х классах – со средним, а в 8-х классах – низким уровнем. Наблюдение за учащимися показало, что многие учащиеся при затруднениях в решении учебной задачи ждут, когда ее решат одноклассники с тем, чтобы воспользоваться готовым ответом.

Формирование познавательной самостоятельности учащихся невозможно без развития их творческих задатков. Данный показатель оценивался у учащихся 10-11-х классов при выполнении заданий по составлению биологических задач, дидактических игр, написанию мини-сочинений и рефератов, решению биологических проблем по 6 критериям (И. Я. Лернер, И. К. Журавлев, М. А. Данилов, П. И. Пидкасистый). Анализ работ показал, что творческая познавательная деятельность развита очень слабо (низкий уровень – у 89 % всех учащихся).

На этапе *формирующего* эксперимента в экспериментальной выборке была введена в учебный процесс педагогически обоснованная система дидактических игр.

Контрольный этап подвел итоги экспериментальной работы, в процессе которой выдвинутая нами гипотеза получила полное подтверждение. Данные исследования представлены в таблице 2.

В ходе контрольного этапа эксперимента выяснилось, что у учащихся контрольной выборки все показатели сохранились практически на первоначальном уровне. В экспериментальной выборке наблюдается повышение уровня сформированности всех компонентов познавательной самостоятельности, достоверное повышение уровня сформированности мотивационного и содержательно-операционного компонентов были отмечены у учащихся sixth и старших классов. Мы объясняем это тем, что в этих классах в процесс обучения вводилась система дидактических игр, содержащая разнообразные типы игр, подобранные с учетом решения всех дидактических задач урока, темы, раздела. В частности, помимо игровых приемов и сюжетных игр, используемых в восьмых классах, в уроки были включены ролевые, имитационные и деловые игры. Они использовались не только при повторении и закреплении материала, но и при его изу-

чении, и требовали большей индивидуальной и коллективной самостоятельной работы как в процессе подготовки к игре, так и в ее ходе.

Таблица 2

Обобщенные данные развития компонентов познавательной самостоятельности школьников разных параллелей (в % от общего числа учеников данной группы)

Д
Д

*** - отличия достоверны по критерию χ^2 Пирсона ($P=0,95$)**

В экспериментальных выборках изменилась мотивация обучения: преобладали ответы "Мне очень нравится учиться" (до 72 %); увеличилось количество школьников, постоянно и часто читающих дополнительную литературу по предмету. Включение дидактических игр повышает рейтинг предмета в среднем на 1 место. В целом увеличивается количество учащихся с высоким и средним уровнями развития мотивационного компонента до 90-100% в разных параллелях. Итоговое измерение показало, что средний балл в экспериментальной выборке возрос на 0,3-0,7, что объясняется активным усвоением материала в ходе дидактических игр, повышением интереса, внимания и включением эмоционального компонента обучения.

При поэлементном анализе знаний учащихся экспериментальной выборки выявлено, что дидактические игры способствуют лучшему усвоению знаний экологического характера, выходящих за пределы школьного учебника по сравнению с контрольной (различия достоверны). Уровень усвоения понятий, отраженных в школьном учебнике, незначительно отличается у учащихся кон-

трольной и экспериментальной выборок (достоверности отличия в среднем балле не выявлено) (рис. 1.).



рис. 1. уровень знания учащихся контрольной и экспериментальной выборок.

Анализ полученных данных показывает, что в экспериментальной выборке знания сохраняются на более длительный период, что свидетельствует об их прочности.

Уровень развития стремления преодолевать познавательные затруднения (волевого компонента) после включения учащихся экспериментальных групп в самостоятельную познавательную деятельность как в ходе самих игр, так и при подготовке к ним повысился – возросло количество учащихся с высоким уровнем развития этого показателя в среднем до 45 %. В экспериментальной выборке у значительной части учащихся (75%) проявляются средний и высокий уровни развития творческой познавательной деятельности, отсутствуют школьники, у которых творчество не развито. В контрольной группе, как и по итогам констатирующего эксперимента, преобладают учащиеся с низким уровнем сформированности творческой познавательной деятельности.

В **заключении** подводятся итоги проведенного исследования и формулируются на основе теоретического и экспериментального исследования следующие **выводы**:

1. В современной педагогической и методической литературе приводятся различные классификации дидактических игр, но они или очень объемны, или слишком лаконичны и опираются на разные по количеству и характеру критерии, не являясь в силу этого универсальными. Они практически не пригодны для использования в учебном процессе. Полной и одновременно универсальной системы дидактических игр, применимой в процессе обучения многим школьным предметам, автором не выявлено.

2. Анализ применения дидактических игр в школах Удмуртии не показывает их системного использования в учебном процессе. Наиболее популярны и

часто используются на уроках игровые приемы (кресворды, игры в слова, викторины, подвижные игры и т.п.). С возрастом (9-11 классы) увеличивается доля включения в урок сюжетных и ролевых игр с целью обобщения, повторения и систематизации материала. Редко включаются в процесс обучения наиболее эффективные в развитии творческих и познавательных возможностей имитационные и деловые игры. Созданная система позволит более полно использовать дидактические возможности различных типов игр в учебном процессе.

3. Результаты экспериментальной работы подтвердили правильность научной гипотезы и показывают, что только педагогически продуманная система дидактических игр способствует развитию познавательной самостоятельности школьников. Наибольший педагогический эффект достигается при включении в учебный процесс всех типов игр, адаптированных для учащихся конкретного возраста (игровые приемы, сюжетные, ролевые, имитационные и деловые игры) и применяемых с различными дидактическими целями (закрепление терминов и понятий; повторение, обобщение и систематизация материала урока, темы, раздела; изучение нового материала; контроль). В ходе дидактических игр должны реализоваться все формы организации познавательной деятельности учащихся (индивидуальная, парная, работа в мини-группах, командная, коллективная) и различные ее проявления в плане активности обучаемого (репродуктивная, проблемно-поисковая, творческая).

Основное содержание диссертации отражено в следующих **публикациях**.

1. Рысьева Т. Г., Салмина Н. А. Применение имитационных игр при изучении темы "Динамика численности популяций // "Современные проблемы методики биологии и экологии в школе и ВУЗе" / Материалы международной конференции. Ч.1. М.: МОПУ, 1997. С. 42-44.

2. Рысьева Т. Г., Русских Н. А. Возможности имитационной игры в обучении и развитии школьников при изучении темы "Окружающая среда и здоровье человека" // Валеология: проблемы и перспективы развития / Тезисы международной научно - практической конференции. Ижевск: УдГУ, 1998. С. 106-108.

3. Рысьева Т. Г., Русских Н. А., Вершинина Т. В. Возможности игры в обучении и развитии школьников на уроках экологии // Подготовка и повышение квалификации педагогических кадров: проблемы, опыт, перспективы / Сб. науч. тр. Вып. 1. М.: Сигнал, 1999. С. 45-47.

4. Рысьева Т. Г. К вопросу о классификации дидактических игр // Подготовка и повышение квалификации педагогических кадров: проблемы, опыт, перспективы / Сб. научн. тр. Вып. 2. М.: Сигнал, 1999. С.83-86.

5. Рысьева Т. Г., Вершинина Т. В. Возможности деловой игры в обучении и развитии школьников. // Материалы 4 Российской университетско-академической научно-практической конференции. Ч.2. Ижевск: УдГУ, 1999. С. 150-151.

6. Рысьева Т. Г., Русских Н. А. Возможности имитационной игры в обучении и развитии школьников // Материалы 4 Российской университетско-академической научно-практической конференции. Ч.2. Ижевск: УдГУ, 1999. С. 151-152.

7. Рысьева Т. Г. Применение дидактических игр на уроках биологии и экологии в школах Удмуртии (по результатам анкетирования абитуриентов и учителей) // Развитие методики биологии и экологии в XX веке / Сб. тез. докл. Международной научно-практической конференции. М.: МОПУ, 2000. С. 66-67.

8. Рысьева Т. Г. Система применения дидактических игр при изучении биологии и экологии // 5 Российская университетско-академическая научно-практическая конференция // Тез. докл. Ч.6. Ижевск: УдГУ, 2001. С.159-160.

9. Рысьева Т. Г. Дидактическая игра как средство развития интереса школьников к биологии // 5 Российская университетско-академическая научно-практическая конференция // Тез. докл. Ч.6. Ижевск: УдГУ, 2001. С.161-163.

10. Рысьева Т. Г. Дидактические игры и возможности их применения при изучении биологии и экологии в школе. Ижевск: Издательский дом “Удмуртский университет”, 2001. 160 с.